

スーパーファミコン®

ファイナル・ストレッチ

FINAL STRETCH

鈴木亜久里監修

このたびは、(株)ジー・アミューズメンツのスーパーファミコン専用ゲームカセット「ファイナルストレッチ」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用になる前に、必ずこの「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でお使いください。
なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。



＜使用上の注意＞

- ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- 長時間ゲームをする時は、健康のため、1時間ないし2時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管及び強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
- スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないでください。

＜健康上の安全に関するご注意＞

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ごく稀に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め医師の診察を受けてください。

ファイナル・ストレッチ

FINAL STRETCH

鈴木亜久里監修



ゲ ー ム ス タ ー ト
GAME START **P4**

ゲ ー ム メ ニ ュ ー
GAME MENU **P5**

シ ス テ ム モ ー ド
SYSTEM MODE **P6**

タ イ ム ア タ ッ ク モ ー ド
TIME ATTACK MODE..... **P8**

ブ イ エ ス モ ー ド
1PVS 2P MODE **P12**

グ ラ ン プ リ ビ ギ ナ ー モ ー ド
GP BEGINNER MODE **P15**

グ ラ ン プ リ エ キ ス パ ー ト モ ー ド
GP EXPERT MODE **P18**



エフワン

「F-1スーパードライビング」から1年、みんなの
ドライビングテクニックは上達したかな？

今回は前回に比べて画面も内容も数々の
改良が加えられ、よりリアルによりシビアに

なっているんだ。F1レース全16戦フルエント

リーできるタフさが君にはあるかな？ パワフ

ルな君の挑戦を待ってる！



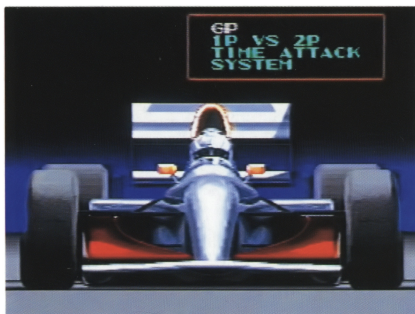
ゲ ー ム ス タ ー ト

GAME START

カセットを本体にセットし、電源をON
にしてください。LOZCのマークにひき
つづき「FINAL STRETCH」のタイトル
画面がでます。



スタートボタンでメインメニューにか
わります。十字ボタンの上下を動か
して4つの項目から選択してください。
決定はAボタンです。





ゲームメニュー GAME MENU

この画面ではゲームのモードを選択します。友達と2人での対戦や、グランプリモード(GP)でチャンピオンを目指してください。

グランプリ

GPモード

F1グランプリ、年間16戦を競うグランプリモードです。本物のコースを忠実に再現したコースでGPは行われます。選択するとネームエントリー画面に入ります。

「GP MODE」の中には、簡単にゲームを楽しむことができる「BEGINNER MODE」と熟練者向きの本格的なセッティングの楽しめる「EXPERT MODE」の2つのモードがあります。「BEGINNER MODE」では、チームが自由に選べますが、「EXPERT MODE」では、自分の能力によって選べるチームが限られてきます。

バイエス

1P VS 2P

友達と競いあう、2P対戦用のモードです。このモードでは、2人同時プレイができます。走りたいコースやチームなどが自由に選べます。選択するとネームエントリー画面に入ります。

タイムアタック

TIME ATTACK

コースを覚えたり、ファーステスト・ラップにチャレンジするためのモードです。走りたいコースや天候、チームなどが自由に選べます。選択するとネームエントリー画面に入ります。

システム

SYSTEM

このモードではコントローラーの操作方法を、自分の好みに変えることができます。各操作ボタンのポジション変更を行います。



シ ス テ ム モ ー ド SYSTEM MODE

コントローラーの操作ボタンを、自分の好みに合わせて、ポジション変更ができます。

十字ボタンの上下で項目をセレクト

十字ボタンの左右でボタンをセレクト

Aボタンで決定、EXITへ

メインメニューに戻ります



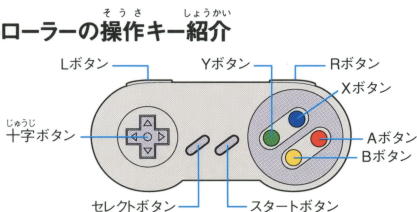
スタート&ポーズボタン

レース中にスタートボタンを押すと、ポーズがかかります。もう一度スタートボタンを押すとポーズは解除されます。

画面切りかえ&リタイヤボタン

レース中にセレクトボタンを押すと上部画面のアングルが切りかわります。また、スタートボタンとセレクトボタンを同時に押すと、レースからリタイアできます。

コントローラーの操作キー紹介



いちよう そうさほうほう りかい つぎ
一様の操作方法が理解できたら、次はマシ
ンのできあがり具合を体感しよう。それには
まず ^{タイム} ^ア ^{タック} ^ス **TIME ATTACK** だ。好きなコースへ
飛び出せ。





タイムアタックモード TIME ATTACK MODE

このモードでは、自由にコースやチームを選択できます。周回数は5周と決まっています。

まず、ネームエントリーから始めます。

ネームエントリー

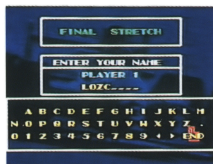
十字ボタンで名前をセレクト



Aボタンで決定、Bボタンで1つもどる



最後に「END」で入力終了、次へ



チームセレクト

十字ボタンでチームをセレクト



Aボタンで決定、次へ



コース・天候セレクト

十字ボタンでセレクト

(左右はコース／上下は天候)



Aボタンで決定、次へ

(オーバルコースを含めて17コース、天候は9パターンの中から選べます。)





マシンセッティング

じゅうじ
十字キーボタンでパーツをセレクト



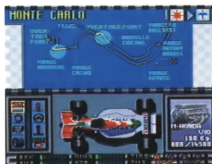
Aボタンでセッティングへ



じゅうじ だんかい
十字ボタンで段階をセレクト



けってい エグジット
Aボタンで決定、EXITへ

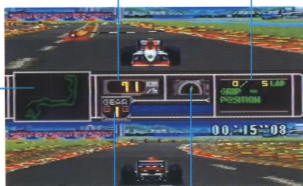


レース

ぶんかつがめん かぶ じぶん
2分割画面の下部が自分のコントロールしているマシンで、こうほう
しかい じょうぶ
の視界になっています。上部はセレクトボタンでカメラアングルが切
か りんじょうかん えいぞう エアワンの たの
り替わり、臨場感あふれる映像でF1グランプリを楽しめます。

スピードメーター タイヤのグリップ力^{りよく}

うへ
コース上に
げんざいいちひょうじ
現在位置表示



ラップタイム

ひょうじ
シフト表示

タコメーター



けっかはっぴょう

結果発表

タイムアタックの結果が表示されます。ベスト3に入ったタイムがでたときに、F-LAPに記憶されます。

ここでは、「REPLAY」を選択することによって、自分の走行を画面で繰り返し見ることができます。

「RETRY」で、チームの選択のところから繰り返し、タイムアタックにチャレンジできます。

「EXIT」で、メインメニューに戻ります。決定は全てAボタンで行います。

YOUR RECORD	
1	03'37"10
2	02'54"85
3	02'56"41
4	03'07"59
5	03'24"49
TOTAL 16'00"44	
F-LAP 02'54"85	
[RETRY]	[REPLAY] [EXIT]

〈訂正のお願い〉

ゲーム画面上で以下の間違いがありましたので訂正いたします。

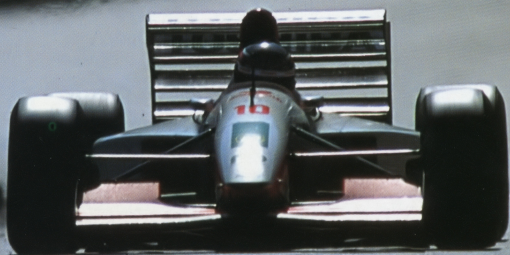
① チームセレクト画面

FootWork -----> Footwork
(誤) (正)

② コースセレクト画面

IMORA -----> IMOLA
(誤) (正)

タイムアタックでマシンに慣^なれてきたら、自分^{じぶん}
の腕^{うで}を試^{ため}してみよう。
気^きの合^あうともだちとF1バトルだ。^{エフワン}





1P VS 2P

友達と本格的に^{たいせん}対戦バトルを行なえます。選択すると「チームセレクト」画面に変わります。

チームセレクト

十字ボタンでチームセレクト

↓
Aボタンで決定、次へ



対戦は、上下2分割画面で行われますが、画面左上が2P用で、画面右下が1P用となっています。

コース・天候セレクト

十字ボタンでセレクト
(左右はコース／上下は天候)

プレイヤー1がセットする



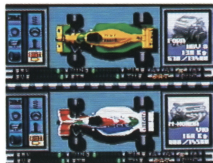
コース選択はオーバルコースを含めた17コースから選択します。

TIME ATTACKと違うところは、コース選択をした後に、周回数を3、6、9の中から選択するところです。



マシンセッティング

じょうげ ぶんかつがめん
上下2分割画面でマシンセッティング
しますが、画面上が2P用で、画面下
が1P用となっています。セッティング
はTIME ATTACKと同様です。



レース

がめん どうよううえ
画面はマシンセッティング同様上が
2P用で、画面下が1P用となってい
ます。

たいせんしゅうりょうじ しょうしゃ
対戦終了時に、勝者にイベントが
発生します。

しょうぶ もと
勝負が決まると、メインメニューに戻
ります。

か ほう
勝っている方が
えがお
笑顔になります。



タイヤのグリップ力^{りよく}

コースガイド

いよいよ^{エフワン}F1グランプリへ^{ほんかく}本格^{ほんとう}チャレンジ^{はじ}。^{じゅんぴ}準備
ここからが^{オーケー}本当の^{レッツ}レースの^{ゴー}始まりだ。
OK!? Let's Go!





GP BEGINNER MODE

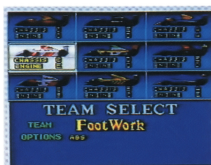
エフワン F1グランプリの最新16コースのデータを、忠実に再現しました。エントリーしているチームやドライバーも実在の人物やチームを用いています。GPモードには、「BEGINNER」と「EXPERT」の2つのモードがあります。

「BEGINNER」モードはすぐに簡単にゲームを遊びたい人のためのモードです。チームを自由に選ぶことができますが、マシンセッティングや予選はありません。1年間、16戦でゲームは終了します。

チームセレクト

じゅうじ
十字ボタンでチームセレクト

↓
Aボタンで決定、次へ



予選表示とグリッド表示

予選は行われないので、いきなりこの画面が現われます。8位からのスタートになります。

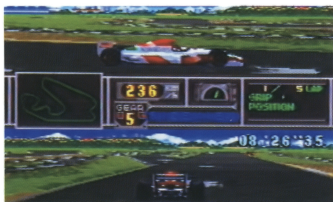
QUALIFY		SOUTH AFRICAN	
DRIVER	BEST TIME	100%	100%
1 A. PROST	1'25"78	+01'23	
2 D. BRAHMAN HILL	1'25"81	+01'23	
3 J. Alesi	1'31"81	+05"03	
4 S. SCHURACHER	1'35"00	+08"22	
5 R. PATRESE	1'33"84	+06"36	
6 M. HAKKINEN	1'35"80	+08"38	
7 M. ANDRETTI	1'35"11	+08"13	
8 A. ZANARDI	1'37"21	+10"43	
9 J. HERBERT	1'37"47	+10"69	
10 M. BRUNDLE	1'38"48	+11"70	
11 R. BLUNDELL	1'38"50	+11"72	
12 J. PAYER	1'41"80	+14"02	
13 D. WARMICK	1'42"53	+14"75	
14 K. MENZINGER	1'43"05	+15"27	
15 J. J. LENTO	1'43"20	+15"42	
16 D. CATAPANO	1'41"36	+13"58	
17 D. CATAPANO	1'41"36	+13"58	
18 D. CATAPANO	1'41"36	+13"58	



グランプリ

また、マシンのセッティングも自動で最適なセッティングが行われます。グランプリは決勝レースの8番グリッドからスタートします。決勝レースは6周で行われます。

トップマシンにゴールされると、5周を走り終える前にレースは終了します。



ピット イン

PIT INについて

グリップ めやす
GRIPレベルを目安に、ピットインをしてタイヤ交換をします。

タイヤは全部で4種類あります、最適なタイヤをすばやくセレクトしてください。



けっかはっぴょう

結果発表

けっしょう けっか にゅうしょうじゅん ひょうじ

決勝の結果が入賞順に表示されます。

FINAL			SOUTH AFRICAN		
DRIVER	TOTAL TIME	TIME	DRIVER	TOTAL TIME	TIME
1 A. PROST	00'15'47		10 A. ZANARDI	00'00'37	
2 D. GRAHAM HILL	00'25'04	+00'09'17	6 M. BRUNDELL	00'17'00	
3 M. SCHUMACHER	00'25'03	+00'09'16	3 M. ANDRETTI	00'17'00	
4 M. PATRESE	00'25'46	+00'10'00	4 M. PATRESE	00'25'46	
5 M. HAKKINEN	00'25'53	+00'10'06	7 M. BLUNDELL	00'25'46	
6 M. BRUNDELL	00'25'54	+00'10'07	8 J. Alesi	00'25'46	
7 M. ANDRETTI	00'25'54	+00'10'07	11 K. WENDELINGER	00'25'46	
8 J. Alesi	00'25'54	+00'10'07	12 J. HERBERT	00'25'46	
9 C. BERGER	00'25'54	+00'10'07	13 J. J. LEHTO	00'25'46	
10 A. ZANARDI	00'25'54	+00'10'07	14 D. WARWICK	00'25'46	
11 K. WENDELINGER	00'25'54	+00'10'07	15 A. ZANARDI	00'25'46	
12 J. HERBERT	00'25'54	+00'10'07	16 C. BERGER	00'25'46	
13 J. J. LEHTO	00'25'54	+00'10'07	17 A. ZANARDI	00'25'46	
14 D. WARWICK	00'25'54	+00'10'07	18 A. ZANARDI	00'25'46	
15 A. ZANARDI	00'25'54	+00'10'07	19 A. ZANARDI	00'25'46	
16 C. BERGER	00'25'54	+00'10'07	20 A. ZANARDI	00'25'46	

ドライバーズポイント

けっしょう い い ない にゅうしょう

決勝レースで6位以内に入賞すると順位に応じてポイントがドライバーにそれぞれ加算されていきます。1年間戦って、ドライバーズチャンピオンを目指してください。

DRIVER'S POINT		
1 A. PROST	10 A. ZANARDI	0
2 D. GRAHAM HILL	6 M. BRUNDELL	0
3 M. ANDRETTI	3 M. BLUNDELL	0
4 M. PATRESE	3 K. WENDELINGER	0
5 M. SCHUMACHER	2 J. J. LEHTO	0
6 M. HAKKINEN	1 D. WARWICK	0
7 C. BERGER	0 M. PATRESE	0
8 J. Alesi	0 A. O. CESARIS	0
9 J. HERBERT	0 M. KATAYAMA	0

コンストラクターズポイント

けっしょう い い ない にゅうしょう

決勝レースで6位以内に入賞すると順位に応じてポイントが各チームに加算されていきます。1年間戦って、コンストラクターズチャンピオンを目指してください。

CONSTRUCTOR'S POINT		
1 WILLIAMS	16	
2 BENETTON	7	
3 M. ANDRETTI	2	
4 TIGER	1	
5 FORTUNE	0	
6 FERRARI	0	
7 BARBER	0	
8 LOTUS	0	
9 FERRARI	0	

せんご けっかはっぴょう

16戦後の結果発表

1年間16戦をフルに戦い終わると、全戦の順位が表示されます。

WORLD CHAMPIONSHIP		
'93 F1 WORLD CHAMPIONSHIP		
ENKIS YOUR RECORDS		
CIRCUIT	ROUND	RESULT
ROUND 1	GP	WIN
ROUND 2	GP	WIN
ROUND 3	GP	WIN
ROUND 4	GP	WIN
ROUND 5	GP	WIN
ROUND 6	GP	WIN
ROUND 7	GP	WIN
ROUND 8	GP	WIN
ROUND 9	GP	WIN
ROUND 10	GP	WIN
ROUND 11	GP	WIN
ROUND 12	GP	WIN
ROUND 13	GP	WIN
ROUND 14	GP	WIN
ROUND 15	GP	WIN
ROUND 16	GP	WIN



グランプリ エキスパート モード

GP EXPERT MODE

ほんかくてき、F1グランプリを楽しむたい人のためのモードです。セッティングを自分で行い、予選、決勝を競います。1年間、16戦でタイトルは争われますが、チャンピオンになれなかった場合は、5年間F1グランプリは続きます。

データロード

「EXPERT」モードをセレクトすると最初にこの画面が現われますが、初めての場合は「NEW GAME」をセレクトして次に進んでください。



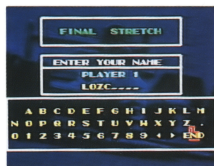
ネームエントリー

十字ボタンで名前をセレクト

↓
Aボタンで決定

↓
Bボタンで1つもどる

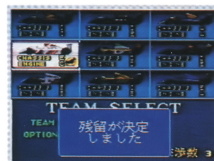
↓
最後に「END」で入力終了、次へ



チームセレクト

十字ボタンでチームをセレクト

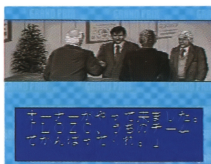
↓
Aボタンで決定





自分の能力によって、移籍できるチームとできないチームがあります。交渉は3回まで可能です。3回の交渉が決裂すると、自動的に移籍可能なチームに移籍が行われます。

オーナー挨拶
移籍チームが決定すると、チームオーナーが挨拶に現われます。



コース・天候セレクト
十字ボタンでセレクト
(左右はコース／上下は天候)

↓
Aボタンで決定
↓
EXITへ、予選スタート
↓
グランプリ予選 (QUALIFY)



グランプリ予選 (QUALIFY)

まず、スターティンググリッドを決めるために予選を走ります。周回数は9周で、制限時間は15分となっています。予選には9チーム、18台のマシンが参加しますが、決勝に残れるのは16台となっています。2台は予選落ちしてしまいます。



よせん けっかはっぴょう

予選結果発表

じょうぶ じゅんい かぶ
上部にタイムと順位が、下部にスターティンググリッドの位置が表示されます。予選で16位までに入ると決勝に進出できます。

QUALIFY		SOUTH AFRICAN	
NOV	TIME	NOV	TIME
1	D. SCHUMACHER	1:28.34	+01.74
2	A. PROST	1:28.39	+01.79
3	A. HAKKINEN	1:28.43	+01.83
4	E. PATRESE	1:28.45	+01.85
5	M. SCHUMACHER	1:28.71	+02.11
6	A. ANDRETTI	1:28.73	+02.13
7	J. Alesi	1:28.76	+02.16
8	C. BERGER	1:28.82	+02.22
9	J. HERBERT	1:28.85	+02.25
10	A. ZARDI	1:28.88	+02.28
11	R. SCHUMACHER	1:28.90	+02.30
12	H. BLUNDIE	1:28.94	+02.34
13	D. WADSWICK	1:28.98	+02.38
14	K. WENDLINGER	1:29.03	+02.43
15	J. J. LEHIO	1:29.05	+02.45
16	A. D. GORDON	1:29.10	+02.50
17	L. OZG	1:29.18	+02.58

コース・天候セレクト

よせん ととき どうよう
予選の時と同様に、マシンのセッティングを行います。

グランプリ決勝(FINAL)

よせん じゅんい けっしょう はじ
予選の順位のグリッドから決勝が始まります。周回数(しゅうかいすう)は、6周(しゅう)となっています。画面は「BEGINNER」モード(どうよう)で、2分割画面の下部が自分のコントロールしているマシンで、後方(こうほう)からの視界(しかい)になっています。上部はセレクトボタンでカメラアングルが切り替わり(か りんじょうかん えいずう)、臨場感(たの)あふれる映像でF1グランプリを楽しめます。

けっしょう だいさん か
グランプリ決勝レースは16台参加で行われます。

トップマシンにゴールされると、レース(しゅうりよう)は終了します。





けっかはっぴょう

結果発表

けっしょう けっか ひょうじ ビギナー
決勝の結果が表示され「BEGINNER」

どうよう ねんかんせいせき こじん
モード同様、年間成績(個人、チーム)

じゆん ひょうじ
がそれぞれ順に表示されます。

FINAL		SOUTH AFRICAN	
DRIVER	TOTAL TIME	T.OFF	
1. A. SCHUMACHER	07:22.12	+00:00.33	
2. M. HAKKIO	07:30.35	+00:13.42	
3. M. SCHUMACHER	07:30.35	+00:13.42	
4. M. HAKKIO	07:30.35	+00:13.42	
5. D. PATRICE	07:40.10	+00:19.97	
6. M. ANDRETTI	07:40.10	+00:19.97	
7. J. ALZSI	07:40.10	+00:19.97	
8. D. BERGER	07:40.10	+00:19.97	
9. A. ZARADZI	07:40.10	+00:19.97	
10. J. HERBERT	07:50.82	+00:26.99	
11. H. BRUNDE	07:50.82	+00:26.99	
12. H. BLUNDIE	08:00.08	+00:35.25	
13. J. J. LEATO	08:00.12	+00:35.29	
14. K. BENDLINGER	08:07.20	+00:45.39	
15. D. GARDICK	08:10.43	+00:50.10	
16. A. D. CEDASIS	08:20.18	+00:58.01	



データ・セーブ

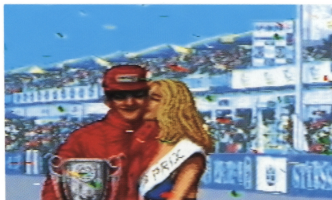
せんしゅうりょう たび
1戦終了する度に、データをセーブするかどうかをきいてきます。データを

セーブしたいときは、「DATA1」もしくは「DATA2」にセーブしてください。

じかい はじ
次回ゲームを始めるときに、コンティニューモードを選ぶことによって、セーブしたレースからゲームに参加できます。

ねんかん
1年間、16戦を戦い年間チャンピオンを目指してください。

ねんかんたたか
5年間戦って、チャンピオンになれるとゲーム・オーバーとなります。



ゲーム^{ないよう}内容について、電話^{でんわ}でのお問^とい合^あせには、
いっさい^{いっさい}こた^{こた}りよう^{りよう}しょう^{しょう}できませんのでご了承ください。

LOZC (ロジック)はジー・アミューズメンツの商標です。
スーパーファミコン[®] は任天堂の商標です。

©1993 G.AMUSEMENTS CO., LTD.

©1993 A.company co., Ltd.

Licensed by FOCA to FUJI Television. 1993.

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY.

本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

株式会社ジー・アミューズメンツ

〒152 東京都目黒区鷹番3-6-8 TEL.03-5704-0023(代)